

# 人类爱上机器人没啥大不了

杨雪

仿生机器人索菲亚(Sophia)做客某美国脱口秀节目,全程面部表情丰富、机智幽默,把靠嘴吃饭的主持人调侃得颇为无奈。人们鼓掌称赞Sophia聪明可爱的同时,被迫害妄想症不禁又发作了。Sophia是个美女,所以这次讨论最多的是人与人工智能的感情纠葛。

人类会爱上机器人吗?这无需大惊小怪。人是感情动物,对任何事物产生感情都是人之常情。前一段时间家里买了台扫地

机,干活认真可靠,确实智能得令人喜爱。扫完地,我忍不住拿了条新抹布给它擦“身体”,老公则边掀开盖边说:“爸爸给你清理尘埃,”顺便告诫一旁观看的小狗——“这是你小弟,以后它工作时你不许捣乱。”

某种程度上,人类喜爱自己的人工智能商品,和喜爱自己的宠物一样。但反过来,人类得到的回应却有本质区别。所有哺乳动物都通过情感,即意识和感受来解决问题,比如狗对主人的爱是出于一种主观感知;而人工智能只不过一直在发展智能上屡屡突破,在发展意识上却为机器

人对主人的忠诚终究是程式设置的结果。赋予人工智能自主意识只出现在科幻世界里,源于人类恐惧并兴奋着的意念。

Sophia美女的喜悦哀乐,或许可以理解解为一种情感智能。可能正如《未来简史》作者尤瓦尔赫拉利认为的那样,人工智能会拥有杰出的情感智能,或往超级智能体的方向发展,达到和哺乳动物一样的效果。然而,作为人工智能的缔造者,人类到现在都没搞清大脑如何产生意识,遑论造出有意识的机器人?至少,现在讨论机器人拥有和人类一样的感情、欲望,甚至取

类而代之云云还太早。

人类也许会爱上机器人,因为机器人忠诚、友善也能察言观色,早晚有一天会让你的配偶相形见绌。当然,人类一天不把意识问题理解透彻,就无法得到机器人真正的“爱”,但这阻挡不了人类无法自控的爱。其实,人类爱上机器人也未必不好,谁说在欢乐的机器人和乏味的人之间非要选择人,才叫合乎伦理?机器作为情感的竞争者,或许能刺激那些不合格的人,表现更好一点。那将是人工智能为人类快乐做出的最大贡献。



近日,江苏省淮安市公安局发布官方消息称,“广告神医”胡祖秦涉嫌虚假广告罪被刑拘,案件正在进一步侦办中。这是以“刘洪滨”为代表的电视广告“神医”事件发酵后,由警方抓获并公开发布信息的第一人。

(图片来源于网络)

## 咪蒙“卷土重来” 守底线才能活

马爱平

7月4日,宋慧乔和宋仲基宣布要结婚,很多人为此兴奋了一天。紧接着,7月5日,很多人又兴奋了一晚,因为时隔一个月,咪蒙更文了。23:11,咪蒙更文:《宋仲基&宋慧乔:对于一见钟情这件事,我该道歉,还是结婚?》,很快这篇文章的阅读量和点赞量就超过了10万。

粉丝表示:终于等到你!甚是想念。除了咪蒙,之前被永久封号的毒舌电影、严肃八卦等大号也已“卷土重来”。但是这次,他们的内容定位悄然发生变化,文章正能量正在逐渐增多。

近几年,呼风唤雨的自媒体横行于野,如咪蒙、毒舌电影、严肃八卦、卓伟等多个知名大V长期霸屏。在以靠博眼球、吸流量、娱乐至死的“眼球经济”为新嗜性的互联网时代,他们尽可能投网民所好,互娱互乐到无下限。

无下限是件很可怕的事情。比如,一篇《嫖娼简史》断送了咪蒙千万粉丝流量,但究其根本,是其长期剑走偏锋,迎合大众的“咪蒙体”成为被禁言的“命门”。

实际上,咪蒙早期的很多推文满满的正能量,但是后期的很多推文商业废气太重,标题也多以“性”暗示为主。难道作为资深媒体人咪蒙就不知道,这些文章会引起社会争议?

与咪蒙观点犀利、直言直语一样,毒舌电影一贯不走寻常路,嬉笑怒骂不乏“挖苦贬损”,“毒”得大胆,所以才能短时间内声名鹊起。不过,后来为迎合娱乐八卦,例如《我愿审判“刺死辱母者”无罪》之类的推文是热点但和电影关系不大。

而毒舌电影被封后,经过20天左右的沉淀新号变身的“Sir电影”,近期推文核心在电影,标题上也重在突出文字的魅力,不完全是在博眼球,在传播煽动性、情绪化方面也没有那么强烈了。

回望来时路,若自媒体内容生产者只以经济利益为驱动,道德失守,底线丧失,封号是他们今天也是明天的归宿。与其喊冤叫屈,倒不如深刻反思一下自媒体营销思路,多生产一些富有养分的内容。

尽管每个行业属性不同,但回归点是相同的:利益。实际上,商界最基本的准则就是不欺用户群体,不挑战政策、道德底线。很多人在高额利润的驱使下铤而走险,知法犯法,知错而上,尚不知,置社会法则于不顾,践踏国家政策,突破社会底线,都是自杀式灭亡的冒险。

唯有不碰政策上、道德上的红线,“封号”“黑名单”这种“奇遇”才不会被撞上,才能安全度过一波又一波的行业审查“寒冬”,才能让苦心经营、突破重重困难的自媒体,更长久、更健康存活下去。毕竟,无底线终究会被淘汰,人们记住的是,有坚守、有底线、有营养的你。

# 推广应用科技成果是对人类的极大贡献

## 一家之言

李锋亮

随着我国的经济总量占世界比重越来越大,越来越多的声音在询问为什么中国的原创科技成果甚少,而且有不少声音进而质疑中国对全球人类的贡献。

相同的情况在美国崛起时也发生了。当时的欧洲非常“鄙视”美国对欧洲技术的“山寨”,认为美国的科技缺少原创。欧洲对美国这种“鄙视”一直持续到第一次世界大战甚至第二次世界大战,而美国早在十

## 各抒己见

近日,一款手游在取得巨大商业成功的同时,成为舆论交锋相对的对象。作为最受“小学生”群体喜爱的游戏,“王者荣耀”目前注册用户超过2亿,日在线人数达5000万。但青少年玩游戏上瘾的负面消息,使其不得不推出“限玩”措施。“王者荣耀”的功过是非,到底该如何评说?

# 与其限玩,不如推进分级分时管理

孟妍

近来,一款名为“王者荣耀”的网游引发大众关注,一些人将之视为游戏的成功典范、现象级产品,一些人则视为洪水猛兽、大众“毒药”。那么,“王者荣耀”现象提出的真问题到底是什么呢?在我看来,应该是当代中国文娱领域如何进行专业化治理,或者说,今天的中国人如何管理自己的文娱需求。

回答“王者荣耀”现象提出的这个问题,至少需要两个条件。

其一,互联网的广泛渗透推动了交互性文娱产品迅猛发展。网络游戏,不妨看作科技改变文娱的最新成果之一,也是目前最具综合性的一种文娱形态,不论是故事设计、人物设定、情节结构还是精美的画面,都给游戏者以极大的快感,同时还给他们带来美感。“王者荣耀”作为网络游戏中的佼佼者,之所以有如此大的诱惑力,让人沉溺其中、欲罢不能,与它在艺术上取得的成就密切相关。值得注意的是,“王者荣耀”在色情、价值观等问题上恪守了底线,也就是说,它基本上是一款“内容”无害的游戏,正因为如此,它向我们提出的问题是实际上是“程序”意义的。

其二,文娱领域市场化程度的加深。网络游戏可能是目前市场化程度最深的一种文娱产品,甚至可以说,离开了市场的依托,它就无法存在。当资本进入文娱领域,寻找自我增值的载体时,网络游戏可能是最好的选择。正因为如此,逐利是“王者荣耀”们从胚胎里带来的、无法摆脱的属性。它之所以美轮美奂、追求极致,动力来自于此,它之所以需要被监管,原因也在于此。

时至今日,恐怕绝大多数人都会认同,资本的市场活动必须受到合理的监管,而文娱产品的生产传播也需要接受必要的审查。那么,作为资本的文娱载体的“王者荣耀”们,当然不能享有免于监管和审查的权利。而这也正是当代中国文娱领域专业化治理的重要内容。因此,解决“王者荣耀”现象提出的问题,最重要的还在于加强监管。

具体而言,一方面,应更加严格、更加专业地落实有关部门关于游戏产品的备案和审查制度。而且,此种审查不应仅停留在行政程序意义上的形式审查,而应广泛吸纳社会学、教育学、心理学、艺术学等领域专业组织和人士,听取客观、专业的意见。同时也应对审查行为本身加强监督,避免审查本身沦为网游产业链的一环。

另一方面,应按照分级、分时的原则强化监管。所谓“分级”,是指主管部门应对网络游戏实行分级管理,明确哪些可以在全民范围内推广,哪些只能向成年人提供。分级的标准除了游戏的价值观、内容等外,还必须考虑其成瘾性强弱。实际上,只有在分级的基础上,目前正在推行的游戏用户身份登记等“限玩”措施才有意义。所谓“分时”,则是指游戏运营商应对游戏开放时段作出限制,这不是指上线若干时间必须下线,其实,这样的举措有时反而激发未成年人沉迷网络游戏的“热情”。更好的做法应该是分时段开放游戏登录,比如经评级认定为不适宜未成年人玩的游戏,不妨设置为“深夜游戏”,只能在深夜时段开放。这样,就在客观上为家长配合对象提出的问题,最重要的还在于加强监管。

或许有人说,以上所说的这一切都离不开游戏运营商和每一个人的自律。但不论是一个企业、组织,还是个人,任何自律都不是与生俱来的,而是对明晰的外在规则的內化。加强监管并随着社会文明进步,不断调整监管的尺度和方式,正是自律习惯养成的最好办法。

# 虚心向学,方可杜绝“王者荣耀”现象

陈雍君

近日,一款名为“王者荣耀”的网络手游引发媒体热议和社会广泛关注,其中焦点之一在于学龄青少年沉迷游戏,导致学业荒废、模拟和现实界限模糊等问题。案例显示,有的学生表示根本控制不住自己玩游戏的欲望。对此,有批评观点认为,以“王者荣耀”为代表的手机游戏毒害了青少年健康,是社会公害,应予严加治理。

视某种娱乐方式为洪水猛兽,历史上已不止一次。比如卡拉OK、电视剧、小说、互联网、游戏厅、网络游戏、网吧等,几乎都曾披冠以毒害青少年之名。回过头来再看,显然当时社会反应过激了。它们既没有成为洪水猛兽,也没有达到不可控的地步,倒是符合文化产品生命周期的规律,兴盛有之,衰败亦有之。今天的手机游戏也一定有其自身的生命周期,不用打击也会衰败。

既然有这么“前车之鉴”,为什么媒体和大众仍会对它口诛笔伐呢?其原因一方面大约是此类内容传播影响力强,导致

网络媒体趋之若鹜蜂拥而上,形成了集中传播;另一个重要方面,恐怕还是我们的社会对于传统教育体系有种不自信。这种不自信,从网友一句话便可窥端倪:“教育了孩子十多年,还不如‘王者荣耀’一个月。”

媒体和大众对于游戏危害的担忧,也是基于对传统教育方式和能力有清醒认识之上的担忧。大家心里明白,根本“拼不过”。我们的传统教育,以自上而下的知识灌输为主,强调体系化,而游戏以引导人主动探索为动力,依循碎片化;传统教育重视成绩和分数,以填鸭和题海为主要手段,游戏以竞技和荣誉感为驱动,吸引玩家主动练习探索;传统教育以高高在上的姿态宣教价值观,游戏以规则和秩序潜移默化地传输价值观。可以说,“王者荣耀”的问题,是教育跟不上当今时代发展的问题,是教育手段和实施水平相对落后的证据。

更何况,当下的教育又大量存在“课外补习重于课堂授课”的恶劣现象,犹如劣币驱逐良币,谁不参加补习谁就落后于人。这种教育投资的“高支出、低效率”本就令

许多家长苦不堪言又无法破解。恰在此时,“王者荣耀”带来的冲击就更显突出。

笔者认为,与其担忧“王者荣耀”带来的伤害,其实更应担忧教育手段迟迟难以更新,以及教育的职能逐步滑入功利性泥潭所带来的伤害。当教育手段仍停留在照本宣科、文山题海的水平,现实世界已借助信息技术和互联网变得日益虚拟和网络化,以致于课堂与现实世界的距离正日渐拉大。同时随着教育的功利性,包括商业功利性和阶层功利性的不断放大,其整体的外在表现与所宣扬的价值设定也在逐步脱节、错位,加剧了人们对教育体系的不信任。

而这些,却正是“王者荣耀”长于传统教育之处。所以我们批驳它,限制它,大约只能解一时之痛。若要长治,或者说要想让传统教育不惧网游来袭,恐怕要在批驳之外,虚心向“王者荣耀”学习点什么了。教育体系诚然硕大无朋,调整和改动都颇费周章,若不抓紧向学,“王者荣耀”之后怕是要有“张者荣耀”“李者荣耀”了。

# 格美专利战: 探保护上限,要技术回报

李俊慧

国内空调行业的两大巨头格力和美的打响了新一轮专利战。

继格力将美的诉至北京知识产权法院索赔5000万元后,美的也将格力先后诉至苏州和广州,发起的三件纠纷案索赔4000万元。双方诉讼对垒的味道非常浓厚。

那么,两家在专利诉讼上的“你来我往”,到底是向技术要市场回报?还是通过诉讼探明司法赔偿的上限呢?

格力索赔5000万元的诉求可谓颇为讲究。截至目前,在国内知识产权侵权赔偿案中,北京、上海、广州三大知识产权专门法院,最高判决赔偿额纪录暂由北京知识产权法院保持,赔偿金额总计为5000万元。由此可见,格力在北京知识产权法院起诉美的专利侵权,索赔金额5000万元的确是经过深思熟虑的。

而从美的应对来看,却有点“匆忙应战”。从起诉专利来看,美的选择三件专利,一件是发明专利,另外两件是实用新型专利,从起诉法院选择来看,美的选择了苏州和广州两地,而从索赔金额来看,起诉三件专利侵权案索赔总额不过4000万元,尚不及格力诉美的一个案件的总金额。

这意味着,美的对于格力的侵权起诉,应该是始料不及的。因此,从应对策略和速度上,

# 高铁“网络订餐” 好事如何办好

张国栋

据报道,中国铁路总公司近日宣布,7月17日起,铁路部门将在全国27个主要高铁客运站,推出动车组列车互联网订餐服务,为旅客提供更多品种、口味的餐饮服务,这标志着中国铁路首次将餐饮服务大门向社会开放。

此事虽然早有预期,但一经“宣布”,还是引起了人们不小的关注。这也难怪,中国高铁享誉全球,可以说是交通领域的“互联网”,但让人不爽的是,由于条件所限,在高铁上“吃”的烦恼一直存在。而今后这一烦恼将得到缓解。表面看,这是丰富高铁餐饮品种,方便旅客用餐的一项服务举措。实际上,体现了铁总着力提升旅客获得感的心。

高铁“网络订餐”是好事,但具体运作还需完善配套举措,着力如何把好事办好。首先,网络订餐对旅客而言,虽然多了不少选择,但旅客更注重经济实惠。可知的是,这些可以向旅客提供餐饮的企业都是经过筛选的。不知的是,与车上餐饮相比,其具体优势

何在?如果价格很高,选择有限,那就有违初衷,让“网络订餐”流于空谈。因此,如何让网络订餐为旅客所青睐,有更多实质“内容”,就成为关键。

其次,从报道看,通过12306网订餐流程似乎比较简单,明确所订餐费用(含配送费)均按社会网络订餐规则办理也比较合理,但有人提出,能否利用现有的市面上有名的网上订餐平台,让旅客随心所欲使用?

再次,线下的订餐如何更好地通过车站送到旅客指定的车厢和席位;提供服务的站点如何进一步“扩容”;餐饮如何明码标价,并且按照相关法律法规,对网络平台提供者、食品生产经营者、食品配送单位等相关资质、准入条件、餐食卫生等进行监督,进而为旅客提供安全放心的餐饮食品等,都是好事如何办好的“要素”。

高铁推出“网络订餐”,是铁路深化运输服务供给侧结构性改革,形成公平开放的高铁餐饮市场,满足旅客多样化需求的新举措,绝对是好事。但要把好事办好,显然不能一“推”了之,而是还有许多文章可做、要做。